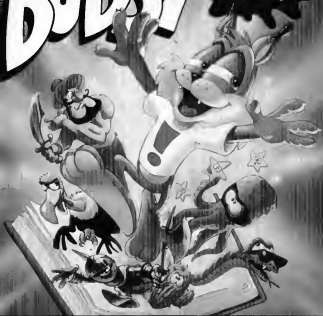


BUBSY

In:
FRACTURED
FURRY TALES



JAGUAR

64001

GAME MANUAL
MANUAL DE JEU
SPIELANLEITUNG

JAG-WARE Don't miss out on our ultra-cool collection of official Atari Jaguar merchandise — featuring hats, T-shirts, tote bags and much more!
For your free catalog, call 414-241-3313.

Stuck? Frustrated? Need a Hint?

U.S.A. Customer Help Hint Line

1-900-737-ATARI (1-900-737-2827)

95¢ per minute. If you are under 18, be sure to get a parent's permission before calling.

A touch-tone telephone is required.

U.K. Jaguar Software Helpline

0839-994460

Jaguar Software Helpline, Cordons Wharf Units 1-4 Lichfield Rd., Aston, Birmingham. B6 7SS

Please obtain permission to call from the person who pays the bill.

Calls cost 39p per minute cheap rate, 49p per minute at all other times (maximum charge \$3.20).

Prices and games featured on this service correct at time of going to press.

We reserve the right to change the games featured on the helpline without prior notice.

If you wish to join the Official Jaguar Club, please send your name and address details to:

Jaguar Club, Atari House, Slough, SL2 5BZ

ATARI INFO CONSOMMATEUR

36.68.00.16 (2, 19 F LA MINUTE)

Read before using your Atari video entertainment system.

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns. Exposure to these patterns or backgrounds on a television screen or while playing video games may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce previously undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your physician prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a video game — dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement, or convulsions — IMMEDIATELY discontinue use and consult your physician before resuming play.

WARNING to owners of projection televisions:

Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large-screen projection televisions.

This product has been rated by the Entertainment Software Rating Board.

For information about the ESRB rating, or to register a complaint about the appropriateness of the rating, please contact the ESRB at 1-800-771-3772.

BUBSY

In:
**FRACTURED
FURRY TALES**

JAGUAR™ 64-Bit Interactive Multimedia System Game Manual

Handling this Cartridge

The Atari Jaguar Interactive Multimedia Cartridge is intended for use exclusively with the Atari Jaguar System.

- Do not bend it, crush it or submerge it in liquids.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Be sure to take an occasional recess during extended play to rest yourself.

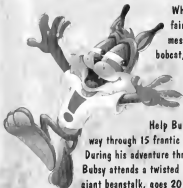
Atari Corporation is unable to guarantee the accuracy of printed material after the date of publication and disclaims liability for changes, errors or omissions. Reproduction of this document or any portion of its contents is not allowed without the specific written consent of Atari Corporation.

Bubsy, Bubsy II and the Bubsy Character are Trademarks of Accolade Inc. © 1991, 1994 Accolade Inc. All Rights Reserved. Licensed to Atari Corporation. © 1994 Atari Corporation. Atari, the Atari logo and Jaguar are trademarks or registered trademarks of Atari Corporation. All Rights Reserved. This software is authorized by Atari for use with the Jaguar 64-Bit Interactive Multimedia System

CONTENTS

Mother Goose Would Be Grimm	1
Getting Started	2
Game Options Menu	3
Controls	5
Bubsy's Big Adventure	7
Welcome to Wonderland	7
Bubsy and the Beanstalk	8
Bubsy and the Arabian Nights	9
WaterBubsy	10
Bubsy & Gretel	11
Some Nasty Creatures	12
Items to Collect	16
Hints and Tips	18
Passwords	19
Credits	20
Warranty	21

MOTHER GOOSE WOULD BE GRIMM



What's happened to the fairy tales? They're all messed up! Only our brave bobcat, Bubsy, can protect the world's kids from these silly stories and tangled-up tales.

Help Bubsy leap and bound his way through 15 frantic chapters of furry fun. During his adventure through Fairytaleland, Bubsy attends a twisted tea party, climbs a giant beanstalk, goes 20,000 leagues under the sea, heads to Ali Baba's home desert and even meets Hansel and Gretel, all with plenty of hidden rooms and platform puzzles for you to solve.

Watch out for sneaky cactuses, the bell-bottom clad giant, pesky 5 ton weight-carrying vultures and pie throwing machines.

Will kids go to bed every night with warped visions of sugarplums dancing in their heads, or can Bubsy save the day by setting the fairy tales straight?

GETTING STARTED

1. Insert your **JAGUAR Bubsy In Fractured Furry Tales** cartridge into the cartridge slot of your **JAGUAR 64-bit Interactive Multimedia System**.

2. Press the **POWER** Button.

3. Press the **B** Button to skip through the Title Screens.

4. Or, press the **Option** Button to go to the Options Menu.

If for any reason your cartridge does not load, or you only see a red screen, refer to the warranty information included with your **JAGUAR** cartridge.

GAME OPTIONS MENU

In the Game Options menu, press the Joypad UP/DOWN to highlight your choice, then press LEFT/RIGHT to scroll through the selections.



PLAYERS

Choose the number of players you'd like to play with. Select from 1 Player, 2 Players 2 Pads, or 2 Players 1 Pad.

Adjust the Joypad Button configuration.

The Defaults are:

C Button: Look

B Button: Jump

A Button: Glide

VIEW CREDITS

See the names of all the people who brought this game to you.

ENTER PASSCODES

If you received a passcode after completing a level, enter it here. To start at the following level use the keypad to input your numbers then press the A, B or C Button to confirm your passcode.



START CHAPTER

To begin the chapter you've selected (default is Chapter 1), highlight this selection, then press the A, B or C Button.

CONTROLS



PAUSE:

Pauses the game

NOTE:

When you pause the game you can adjust the music and sound volumes. Press the B Button to adjust the sound volume.

Press the A Button to adjust the music volume.

JOYPAD

UP Look up.

DOWN Duck down.

RIGHT Start to walk to the right.

If you held the Joypad to the right, Bubsy will run to the right.

LEFT Start to walk to the left.

If you hold the pad to the left, Bubsy will run to the left.

*** + #** Resets the game.

"O" Key turns the music off.

BUTTONS

C Button + LEFT/RIGHT/UP/DOWN Stands still and looks around (very useful for finding out where enemies are). Bubsy may see where an enemy is without the enemy seeing where he is.

B Button High Jump.

To perform Bubsy's highest jump, you must hold down the B Button. The jump's height will depend upon Bubsy's speed when the jump is started and finished.

A Button Jump Glide.

Press the A Button to do a much smaller jump. Hold down the A Button to make Bubsy glide.

NOTE: Bubsy can jump very high and glide for long distances, but to use these abilities to their fullest, he must be running very fast when he performs a jump and then turn it into a glide at the very peak of Bubsy's height.

BUBSY'S BIG ADVENTURE



Bubsy's freaky fairy tale takes place in 5 different worlds with 3 levels each. But Bubsy better be careful — there are lots of enemies waiting for him.

WELCOME TO WONDERLAND

Alice's Wonderland has been turned topsy-turvy. It's no tea party for Bubsy — he's got to dodge mohawk-headed flamingos, mad march hares, Tweedle Dum and Tweedle Dummer, and spear-wielding playing cards as he journeys through the looking glass.

Is Bubsy insane enough to face the Mad Hatter?



BUBSY AND THE BEANSTALK

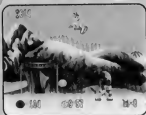
The sales clerk told him they would grow pretty flowers! The world of the Beanstalk is a unfortunate result of some magic beans Bubby bought on a whim. Bubby must climb to the top of the out-of-control shrub to find a mysterious castle.

But the castle's owner doesn't like uninvited visitors! And he's not the type you want to argue with — he's got some huge shoes to fill.



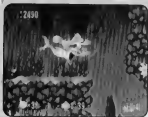
BUBSY AND THE ARABIAN NIGHTS

Is it real or a mirage? Bubsy heads for the land of pyramids and camels in the heart of the ancient Middle East. Oh, the riches he'll find. But in the meantime, he must contend with cantankerous cacti, slithering serpents and a gargantuan genie with evil spells. She's not going back in her bottle if she can help it.



WATERBUSY

Bubsy's in a bubble? Even though he absolutely hates water, Bubsy must tread through the marine mayhem he encounters in the briny deep. In this undersea adventure, he'll have to fend off malcontent mermaids, starving sharks, sneaky seahorses and... aquatic hamsters!?!



BUBSY & GRETEL

Those sugar-coated brats are back and they've turned the forest into a giant cake! Can Bubsy avoid indigestion as he snacks his way through killer cutlery, deadly doughnuts and crushing cookies? Hansel and Gretel have captured Mother Goose. It's up to Bubsy to free her and set Fairytaleland back to normal.



SOME NASTY CREATURES



Stomp, hop and jump on 'em, or Bubsy will have to say "bye-bye" and we wouldn't want that, now, would we? The enemies disappear in a cloud of smoke once they've been beaten. But use caution: certain enemies cannot be destroyed, so Bubsy must avoid them.

Here are a few annoyances Bubsy must contend with:



Flamingos

Obviously, the punk movement's not dead. Look out for these mohawk-wearing headbangers who make up for their bird brains with their bad attitudes.

Wasps

Psychotic and suicidal, these vicious buzzers go straight in for an attack with their murderous spiky tails as soon as they see Bubsy.



Playing Cards

These scary soldiers are more than just a pack of cards. Watch out for that bayonet! It'll make mincemeat out of Bubsy!



Slimy Snails

Oooey, they're gooey! Those snail trails are sure slippery. But jump on their shells and you're in for an uplifting surprise.

Suits Of Armor

This is not the kind of sidesplitting Bubby needs — he should stick to his corny jokes. Stay out of the way of that ax!



Army Ants

Looks are deceiving. The Army Ants look dimwitted and slow, but they really run in an ultra-fast stampede.

Cool Cacti

These guys you can't trust as far as you can throw! Watch out for that spiky right hook!





Mirage Water Bottles

They're not milk, Bussy! If these kamikaze bottles miss a leap, they simply shatter into a million pieces.

Weight Dropping Vultures

Better watch out for these dirty birds or Bussy will be flat! When they're above Bussy, they drop their weights, hoping to squish him.



Desert Snakes

Chillin' in the desert, looking cool in their shades, when Bussy gets close, they lob eggs at him with their tails.

Lizards

Let sleeping lizards lie or Bussy will be popped!



Stabbing Shark

Shark Attack! Sharp teeth, a nasty disposition and a taste for bobcats makes the shark try flying bites at Bussy.



Electric Eels

Look for the warning light! When eels are nearby they will flash their skeletons to make sure that Babsy knows where they are.

Hamster Submarine

A mad hamster pilots this sub. If Babsy gets within range, it will blast him.



Custard Pie Machines

Look out for these sneaky pie-throwers! Babsy must watch his step if he wants to avoid getting splattered by a flying custard pie.

Cutlery Man

This bundle of knives and forks dances about, waiting to devour Babsy.



ITEMS TO COLLECT

Pick up these goodies to help Bubsy free Mother Goose from Hansel and Gretel's sticky clutches.



Colored Bubsy Balls
Gives you points.

Mid-Level Markers
Lets you restart from
last marker passed.



Number T-shirts
Gives Bubsy more lives.



Flashing T-shirt
Makes Bubsy invincible
for a short time.

Continue

Lets you restart the game from the
beginning of the last level started.



Big Ball O' Fun






Gives Bubsy a random number of points.

Crates

These hold items that
are sometimes good,
and sometimes bad.



HINTS AND TIPS

-  When you see an enemy, jump on him before he gets you!
-  Bussy hates showers, so try to get out of the Mad Hatter's!
-  When a Giant isn't really a giant, jump on his dome.
-  Avoid the color red — green means go where spiked doors are concerned.
-  Some girls can throw better than boys — watch out for Gretel's wicked curveball!

PASSWORDS



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

CREDITS

Programming	Andrew Seed	Lead Testers	Jody Cobb Scott Healey
Artwork	David Seave Steve Slick Hanks Celia Jackson Rick Lodge	Game Testers	Hook Capps Roger Cox Daniel Dunn Tal Fuchs-Bila James Hagadone Mark Healey Lance J. Lewis Andrew Kaim Harry Kinney Dan McNamee Martin Mueller Jason D. Sinclair Peggy Sparks Joe Spies Faron Thumason
Game Design	Jody Cobb		
Additional Game Design	Steve Slick Hanks David Seave Andrew Seed		
Music and Sound FX	Alastair Lindsay Kevin Szallie		
Map Design	Mark Healey Jody Cobb		
Support Programming	Karl West Nigel Cooney Martin Randall Traver Raymond	Producer Product Support	Faron Thumason Rick Scott Tina Scholefield- Nicholson

WARRANTY

Atari warrants to the original purchaser this product to be free from defects in material and workmanship under normal authorized use for a Warranty Period of ninety (90) days from the date of purchase as evidenced by your receipt. Atari will replace the defective software free of charge. After the expiration of the Warranty Period, you assume the entire cost of all necessary servicing, repair or correction.

The warranty is null and void if the cartridge has been opened and/or any parts were removed or if software or any accessories other than those authorized by Atari are used in connection with this product. Warranty does not cover accidental or intended damage or neglect. If the product displays a fault within the warranty period, the user should return it to his place of purchase, who will follow the required procedure to obtain a replacement.

In no event shall Atari be liable for consequential or incidental damages resulting from the breach of any express or implied warranties. Some states do not allow limitations on how long an implied warranty lasts or exclusion of consequential or incidental damages, so the above limitation or exclusion may not apply to you.

GARANTIE

ATARI garantit que ce produit est libre de tout défaut matériel ou de fabrication dans des conditions normales d'utilisation. La garantie prend effet à compter de la date de la facture au premier utilisateur. Sa durée est de 1 an, pièces et main-d'œuvre.

La garantie est déclarée nulle et non-avancée si le matériel a été ouvert et/ou si certains composants ont été retouchés sans l'autorisation préalable d'Atari, ou si des logiciels ou accessoires autres que ceux autorisés par Atari ont été utilisés en conjonction avec le produit. Les logiciels et accessoires autorisés peuvent être identifiés par le cachet d'Atari sur l'emballage. Pendant la période de garantie définie ci-dessus, toute pièce d'origine reconnue défectueuse, sera remise en état ou échangée contre une pièce neuve. Après expiration de la période de garantie, l'utilisateur assumera seul le coût entier de toute la maintenance, et les réparations nécessaires.

En aucun cas Atari ne sera responsable envers l'utilisateur ou un tiers pour les demandes consécutives à des dommages découlant de l'utilisation ou de l'impossibilité d'utiliser ce produit. Le Tribunal de Commerce du distributeur est seul compétent en cas de différend et ceci malgré toute clause d'attribution de juridiction différente pouvant figurer sur les papiers de commerce des parties contractantes. Pour l'application de cette garantie, l'utilisateur, dans tous les cas, doit s'adresser à son revendeur qui lui indiquera la procédure à suivre.

AVERTISSEMENT: À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

TÉLÉVISEURS À PROJECTION

Les images immobiles peuvent causer des dommages permanents au tube image ou marquer le phosphore du CRT. Évitez l'utilisation répétée ou intensive des jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

BUBSY

In:
**FRACTURED
FURRY TALES**

JAGUAR™ Système Interactif Multimédia **Manuel de Jeu**

Manipulation de la cartouche

Cette cartouche est conçue pour n'être utilisée qu'avec la console Atari Jaguar.

- Ne la pliez pas, ne l'écrasez pas et ne l'immergez pas dans un liquide
- Ne la laissez pas au soleil, ni près d'une source de chaleur
- Reposez-vous fréquemment pendant le jeu

Atari Corporation ne peut garantir l'exactitude de la documentation au-delà de sa date de parution et décline toute responsabilité en cas de changements, erreurs ou omissions. La reproduction totale ou partielle de ce manuel est interdite sans autorisation écrite préalable d'Atari Corporation.

Buboy, Buboy II and the Buboy Character are Trademarks of Accolade Inc. © 1991, 1994 Accolade Inc. All Rights Reserved. Licensed to Atari Corporation. © 1994 Atari Corporation. Atari, the Atari logo and Jaguar are trademarks or registered trademarks of Atari Corporation. All Rights Reserved. This software is authorized by Atari for use with the Jaguar 64-bit Interactive Multimedia System.

TABLE DES MATIERES

Parreult Sens Dessus Dessous	25
Commencer A Jouer	26
Options De Jeu	27
Controles De Jeu	29
Le Grande Adventure De Bussy	31
Bienvenue Au Pays Des Merveilles	31
Bussy Et Le Haricot Géant	32
Bussy Et Les Mille Et Une Nuits	33
WaterBussy	34
Bussy Et Grétoil	35
Quelques Mechantes Bobotes	36
Element A Remasser	40
Trucs Et Astuces	42
Mots De Passe	43

PERRAULT SENS DESSUS DESSOUS



Mais qu'est-ce qui est arrivé à tous les contes de fées? Ils sont tout mélangés! Seul le courageux Bubsy peut protéger les enfants du monde contre ces histoires idiotes et mélangées.

Aidez Bubsy le chat à travers quinze chapitres délirants. Pendant son aventure au pays des fées, Bubsy participe à un thé des plus étranges, escalade un haricot géant, plonge à 20,000 lieues sous les mers, visite la maison d'Ali Baba dans le désert et rencontre même Hansel et Grétel. Et vous aurez à démêler des puzzles et découvrir des portes secrètes en cours de route.

Attention aux cactus insidieux, au géant à pattes d'aph, aux vautours qui portent des poids de 5 tonnes et autres machines à lancer des tartes à la crème.

Est-ce que ce sera un marchand de farine qui endormira dorénavant les enfants, ou Bubsy peut-il remettre les contes de fées en ordre?

COMMENCER A JOUER

1. Insérez votre cartouche **Bubsy** dans l'emplacement cartouche de votre console interactive 64 bits Jaguar.
2. Allumez la console.
3. Appuyez sur le bouton **B** pour passer directement à l'écran de jeu.
4. Ou vous pouvez appuyer sur le bouton **Option** pour passer à l'écran d'options.

Si, pour une raison ou une autre, votre cartouche ne marche pas, ou si l'écran devient rouge, référez-vous à la garantie de la cartouche.

OPTIONS DE JEU

L'écran des options de jeu vous permet de changer les options de jeu selon vos préférences. Appuyez sur la manette vers le haut et vers le bas pour sélectionner les options, puis sur un bouton de tir pour passer d'un réglage à l'autre.



PLAYERS (JOUEURS)

Choisissez le nombre de joueurs: 1, 2 avec deux manettes ou 2 avec une seule manette.

Vous pouvez changer la configuration des boutons:

Par défaut:

Bouton C: Regarder

Bouton B: Sauter

Bouton A: Planer

VIEW CREDITS

Vous pouvez assister au générique de tous ceux qui vous ont offert ce jeu.

ENTER PASSCODES

Vous pouvez entrer le code pour un niveau de votre choix. Ce code vous est indiqué quand vous avez terminé un niveau. Pour entrer le code, utilisez le pavé numérique pour entrer chaque numéro, puis appuyez sur le bouton A, B ou C pour confirmer le code.



START CHAPTER

Pour commencer le chapitre que vous avez sélectionné (le chapitre 1 par défaut); sélectionnez cette option, puis appuyez sur le bouton A, B ou C.

CONTROLES DU JEU



PAUSE:

Fait une pause dans le jeu

NOTE:

Quand vous faites une pause, vous pouvez changer le volume de la musique et des effets sonores. Appuyez sur le bouton B pour changer le volume sonore. Appuyez sur le bouton A pour ajuster le volume de la musique.

MANETTE

HAUT Regarder vers le haut

BAS Se baisser

DROIT Commencer à marcher vers la droite.

Si vous continuez à appuyer sur la manette vers la droite, Bubsy se met à courir.

GAUCHE Commencer à marcher vers la gauche.

If you hold the pad to the left, Bubsy will run to the left.

* + # Réinitialise le jeu.

"0" Active ou désactive la musique.

BUTTONS

Bouton C + GAUCHE/DROIT/HAUT/BAS Bubsy reste immobile et regarde autour de lui, ce qui est très utile pour repérer les ennemis. Il arrive même que Bubsy puisse voir un ennemi qui ne l'a pas encore remarqué.

Bouton B Saut en hauteur.

Pour effectuer un saut aussi haut que possible, vous devez maintenir le bouton. La hauteur du saut dépend de la vitesse de Bubsy au moment où il saute.

Bouton A Saut/Planer.

Appuyez sur le bouton A pour effectuer un saut beaucoup plus petit. Enfoncez le bouton A pour faire planer Bubsy.

NOTE: Bubsy peut sauter très haut et planer sur de longues distances, mais il faut qu'il prenne beaucoup d'élan pour les meilleurs résultats. Il faut d'abord le faire courir très vite, puis le faire sauter et le faire planer lorsqu'il atteint le sommet de son saut. at the very peak of Bubsy's height.

LA GRANDE AVENTURE DE BUBSY



Le conte de fée un peu bizarre de Bubsy se déroule dans 5 mondes à 3 niveaux chacun. Mais Bubsy a intérêt à faire gaffe — il y a des tas d'ennemis qui l'attendent au tournant.

BIENVENUE AU PAYS DES MERVEILLES

Le pays des merveilles d'Alice est dans le désordre le plus complet. C'est pas du gâteau pour Bubsy, puisqu'il doit éviter des flamands roses néo-punk, des lièvres feus, des Bennet Blanc et Blanc Bennet et des cartes à jouer armées de lances.

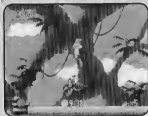
Mais Bubsy est-il suffisamment fêlé pour affronter le Chapelier Fou?



BUBSY ET LE HARICOT GÉANT

Le fleuriste avait pourtant dit qu'elles feraient pousser des jolies fleurs! Le monde du haricot est le résultat de quelques graines que Bussy a acheté sur un coup de tête. Il doit maintenant grimper tout en haut de cette plante monstrueuse pour trouver un château mystérieux.

Mais une fois arrivé en haut, Bussy découvre que le châtelain est loin d'être commode, et en plus, c'est le genre qui roule des mécaniques!



BUBSY ET LES MILLE ET UNE NUITS

Est-ce la réalité ou bien un mirage? Bubsy arrive au pays des pyramides et des chameaux, au coeur de l'Orient ancien. Il y trouvera bien des richesses, mais en attendant, il doit affronter des cactus contrariés, des serpents insidieux et une génie gargantuesque qui n'a aucune intention de retourner dans sa bouteille!



WATERBUBSY

Bubsy déteste l'eau plus que toute autre chose, mais il faut bien passer par là pour réussir la mission. Plongé au fond de la mer, Bubsy doit se défendre contre des sirènes surnoises, des requins affamés, des hippocampes hypocrites et... des hamsters aquatiques!?



BUBSY ET GRÉTEL

Ces deux garnements ont transformé la forêt entière en un gigantesque gâteau! Bussy doit éviter l'indigestion tout autant que les couverts criminels, les beignets fous et les biscuits broyeurs? Hansel et Grédel ont capturé la Mère l'Oie et c'est à Bussy de la libérer afin de remettre tout en ordre au pays des fées.



QUELQUES MECHANTES BEBETES



Voici quelques méchants à écrabouiller, pulvériser et réduire en bouillie. Si vous ne le faites pas, Bubsy risque de faire "game over", ce qui ne serait pas très sympa, n'est-ce pas? Les ennemis disparaissent dans un nuage de fumée quand ils sont vaincus.

Mais attention: il y a des ennemis indestructibles, et à ce moment-là, il vaut mieux les éviter...



Flamands roses

Apparemment, le mouvement punk n'est pas encore mort. Attention à ces détraqués coiffés en mohawk: ils ont un caractère aussi tordu que leur esprit.

Guêpes

Déséquilibrées et suicidaires, ces bestioles sadiques attaquent Bubsy avec leurs dards mortels dès qu'elles le voient.



Cartes à jouer

Ces sinistres soldats sont bien plus qu'un simple jeu de cartes. Attention à leurs baïonnettes! Elles sont capables de réduire Bubsy à l'état de steak haché.



Escargots

Le sillage des escargots est drôlement glissant, mais si vous arrivez à sauter sur leur coquille, vous aurez une surprise édifiante.

Armures

Attention aux haches que brandissent ces armures, ou vous allez vous retrouver avec deux demi-Bubsy au lieu d'un seul



Fourmis

Les apparences sont trompeuses. Les fourmis ont l'air d'être lentes et stupides, mais elles sont tout à fait capables de se ruer toutes ensemble sur Bubsy.

Cactus

Qui s'y frotte s'y pique! Attention à leur direct du droit particulièrement piquant.





Beuteilles d'eau

C'est pas du lait, Bubsy! Si ces kamikazes de la gourde veus ratent, elles se brisent en mille morceaux par terre.

Vautours

Attention à ces volatiles violents, sous peine de voir Bubsy transformé en Quand ils passent au dessus, ces sales oiseaux lâchent des poids de 5 tonnes sur la tête de Bubsy dans l'espoir de l'aplatir.



Serpents

Cachés dans les moindres zones d'ombre du désert, les serpents attendent que Bubsy s'approche, puis lui lancent des oeufs à l'aide de sa queue.

Lézards

Il vaut mieux laisser les lézards tranquilles, ou s'en est fini de Bubsy!



Requins

Ils ont les dents longues, très mauvais caractère et un appétit prononcé pour les petits chats. Bubsy a intérêt à éviter leurs mâchoires.



Anguilles électriques

Leur arrivée est annoncée par une lumière. Quand des anguilles sont dans les parages, elles font clignoter leurs squelettes pour signaler leur présence.

Sous-marin de hamster

Le sous-marin est piloté par un hamster fou. Si Bussy s'approche de trop près, il lui tirera dessus.



Machine à tartes à la crème

Attention à ces perfides lance-tartes! Bussy doit faire attention où il met les pieds s'il veut éviter de recevoir une tarte à la crème en pleine poire.

L'homme couvert

Ce gros tas de couteaux et de fourchettes s'agite en attendant de dévorer Bussy.



ELEMENTS A RAMASSER

Ces objets permettront à Babsy de sauver la Mère l'Oie des mains collantes de Hansel et Gréte!



Ballons colorés
Ils vous rapportent des points supplémentaires.

Marqueurs de mi-parcours
Ils vous permettent de reprendre le jeu à cet endroit.



T-shirts
Ils donnent des vies supplémentaires à Babsy.



T-shirt clignotant

Ils rendent Bubsy invincible (mais ça ne dure pas).

Continuer

Ceci vous permet de reprendre le jeu depuis le début du dernier niveau commencé.



Grosse balle

Elle donne à Bubsy un nombre aléatoire de points.

CaisSES

Elles contiennent des éléments qui peuvent être soit bons, soit mauvais.



TRUCS ET ASTUCES

- 🐾 Quand vous voyez un ennemi, faites-lui ce qu'il vous ferait, avant qu'il ne vous le fasse (pigé ?).
- 🐾 Bubsy déteste les douches, alors sortez vite de celle du Chapelier!
- 🐾 Évitez les objets rouges. Le vert, par contre, signifie "passez" au niveau des portes à pointes.
- 🐾 Il y a des filles qui tirent mieux que les garçons — attention aux shoots de Gréteil!

MOTS DE PASSE



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

GARANTIE

Atari garantiert dem Originalkäufer daß dieses Produkt frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist und gewährt bei normalem sachgemäßem Gebrauch eine Garantie von 90 Tagen vom Zeitpunkt des Erwerbs, angegeben auf Ihrem Kaufbeleg. Nach Ablauf der Garantiezeit gehen sämtliche Reparaturkosten zu Lasten des Käufers.

Diese Garantie verfällt, wenn das Modul geöffnet und/oder Teile davon entfernt worden sind oder wenn es im Zusammenhang mit anderen als den von Atari autorisierten Programmen oder Zubehörteilen benutzt wurde. Sollte das Produkt während der Garantiezeit einen Fehler anzeigen, bringen Sie es zu dem Händler bei dem es gekauft wurde, dieser wird die nötigen Schritte für Ersatz einleiten.

Atari übernimmt unter keinen Umständen die Gewähr für zufällig entstehende Schäden oder Folgeschäden aufgrund einer Nichteinhaltung der ausdrücklichen oder implizierten Garantiebedingungen. In einigen Staaten ist die zeitliche Begrenzung von implizierten Garantien oder der Ausschuß von zufällig entstehenden oder Folgeschäden nicht zulässig. Aus diesem Grund ist es möglich, daß Teile der o.g. Garantiebedingungen nicht auf Sie zutreffen.

Lesen Sie dies bitte bevor Sie Ihr Atari System benutzen.

Bei sehr wenigen Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern ausgesetzt sind. Sie können einen Anfall erleiden, wenn sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter (Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt.

WARNUNG an Besitzer von Großbild-Leinwand-Fernsehern:

Durch stilstehende Bilder können dauerhafte Schäden in der Bildröhre, sowie Veränderungen des CRT Phosphors entstehen. Vermeiden Sie wiederholten und längeren Gebrauch der Videospiele auf Großschirm Projektfernsehgeräten.

BUBSY



*In:
FRACTURED
FURRY TALES*

JAGUAR™ 64-Bit Interactive Multimedia System Spielanleitung

Handhabung Dieser Cartridge

Die Atari Jaguar Interactive Multimedia Cartridge wurde ausschließlich für den Gebrauch mit dem Atari Jaguar System entwickelt.

- Sie sollten sie nicht biegen, zusammendrücken oder in Flüssigkeiten tauchen.
- Sie sollten Sie nicht direktem Sonnenlicht aussetzen oder in der Nähe eines Heizkörpers oder einer anderen Hitzequelle aufbewahren.
- Achten Sie darauf, daß Sie das Spiel nicht zu lange ununterbrochen spielen, sondern sich zwischen durch auch ausruhen.

Die Atari Corporation kann die Richtigkeit des Lesematerials nach dessen Veröffentlichung nicht garantieren und behält sich Änderungen vor. Vervielfältigung des Inhalts ist ohne schriftliche Genehmigung der Atari Corporation nicht erlaubt.

Buboy, Buboy II and the Buboy Character are Trademarks of Accolade Inc. © 1991, 1994 Accolade Inc. All Rights Reserved. Licensed to Atari Corporation. © 1994 Atari Corporation. Atari, the Atari logo and Jaguar are trademarks or registered trademarks of Atari Corporation. All Rights Reserved. This software is authorized by Atari for use with the Jaguar 64-Bit Interactive Multimedia System.

INHALT

Die Gränsemutter Wäre Grimmig	47
Spielstart	48
Menü Spieloptionen	49
Steuerung	51
Bubsy's Große Abenteur	53
Willkommen im Wunderland	53
Bubsy und die Bohnenstange	54
Bubsy und die Arabischen Nächte	55
Wasserbubsy	56
Bubsy & Gretel	57
Einige Abscheuliche Kreaturen	58
Gegentände	62
Tricks end Tips	64
Paßwörter	65

DIE GRÄNSEMUTTER WÄRE GRIMMIG



Was ist geschehen mit den Märchen? Sie sind alle durcheinander geraten! Einzig unser mutiger Luchs Bubsy kann die Kinderwelt vor diesen dummen Geschichten und verhedderten Märchen schützen.

Helfen Sie Bubsy und begleiten Sie seinen Weg durch 15 wilde Kapitel kuscheligen Spaß. Während seiner Abenteuer im Märchenland besucht Bubsy eine verdrehte Teestunde, erklimmt einen gigantischen Bohnenstengel, geht 20.000

Wegstunden unter dem Meer, steuert in Ali Babas

Wüste und trifft sogar Hänsel und Gretel. Alles ist voll von versteckten Räumen und Puzzleflächen, die Sie lösen müssen.

Sehen Sie sich vor vor raffinierten Kakteen, dem ball-bottom bewachsenen Giganten, nervtötenden, 5 Tonnengewichte-tragenden Geiern und Torten-werfenden Maschinen.

Werden Kinder jede Nacht mit verzerrten Bonbonvisionen zu Bett gehen, die in ihren Köpfen tanzen oder kann Bubsy den Tag retten, indem er die Märchen ordnet?

SPIELSTART

1. Legen Sie Ihr **JAGUAR Bubsy** im **Fractured Furry Tales Cartridge** in das **JAGUAR 64 Bit Interactive Multimedia System**.
2. Schalten Sie das Gerät an.
3. Drücken Sie die Taste **B**, um die Titelfeldschirme durchzugehen.
4. Oder drücken Sie die Optionstaste, um zum Optionsmenü zu gelangen.

Wenn Ihr Cartridge aus irgend einem Grund nicht lädt oder Sie nur einen roten Bildschirm sehen, verweisen wir Sie auf die Garantie-Information, die Ihrem **JAGUAR Cartridge** beigelegt ist.

MENÜ SPIELOPTIONEN

In dem Menü Spieloptionen drücken Sie den Joypad HOCH oder RUNTER, um Ihre Möglichkeiten zu besuchen. Dann drücken Sie LINKS/RECHTS, um die Auswahl durchzugehen.



PLAYERS

Wählen Sie die Anzahl der Spieler, mit denen Sie spielen wollen. Entscheiden Sie sich zwischen einem Spieler, zwei Spielern mit zwei Pfaden oder zwei Spielern mit einem Pfad.

Stellen Sie die Joypad Tasten Konfiguration ein.

Die Standardeinstellungen:

C Taste: Gleiten.

B Taste: Hüpfen.

A Taste: Gleiten.

VIEW CREDITS

Sie sehen die Namen aller Leute, die dieses Spiel gemacht haben.

ENTER PASSCODES

Wenn Sie nach dem Erreichen eines Levels einen Code erhalten haben, gehen Sie hiermit weiter. Um auf dem folgenden Level zu starten, geben Sie mit Hilfe des Keypads Ihre Nummern ein und drücken dann Taste A, B oder C, um Ihren Code zu bestätigen.



START CHAPTER

Um mit dem Kapitel Ihrer Wahl zu beginnen (Standardeinstellung ist Kapitel 1), gehen Sie zu der Auswahl und drücken Taste A, B oder C.

STEUERUNG



PAUSE:

Unterbricht das Spiel.

HINWEIS:

Wenn Sie das Spiel unterbrechen, können Sie die Musik- und Geräuschlautstärke einstellen. Drücken Sie Taste B, um die Geräuschlautstärke einzustellen. Drücken Sie dann Taste A, um die Musiklautstärke einzustellen.

JOYPAD

RAUF Aufblicken.

RUNTER Runterdrücken.

RECHTS Startet und geht nach rechts.

Wenn Sie den Joypad nach rechts halten, wird Bubsy nach rechts rennen.

LINKS Startet und geht nach links.

Wenn Sie den Joypad nach links halten, wird Bubsy nach links rennen.

*** + #** Startet das Spiel neu.

"0" Taste schaltet die Musik aus.

TASTEN

C Taste + LINKS/RECHTS/RAUF/RUNTER: Stillstand und Umherblicken (sehr nützlich um herauszufinden, wo Feinde sind). Bubsy könnte sehen, wo ein Feind ist, ohne daß der Feind ihn sieht.

B Taste: Hoher Sprung.

Um Bubsy's höchsten Sprung vorzuführen, müssen Sie die B Taste gedrückt halten. Die Höhe des Sprunges wird abhängen von der Geschwindigkeit, die Bubsy beim Starten und Beenden des Sprunges hat.

A Taste: Sprunggleiten

Drücken Sie Taste A, um einen sehr viel kleineren Sprung auszuführen. Halten Sie die A Taste gedrückt, um Bubsy gleiten zu lassen.

HINWEIS: Bubsy kann sehr hoch springen und über große Entfernungen gleiten. Damit man aber diese Fähigkeiten voll nutzen kann, muß er sehr schnell rennen, wenn er einen Sprung ausführt und anschließend zur maximalen Sprunghöhe aufschwebt.

BUBSY'S GROSSE ABENTEUER



Bubsy's verrückte Kuschelmärchen finden in 5 verschiedenen Welten statt, jede mit 3 Levels. Doch Bubsy muß besser vorsichtig sein – es warten eine Menge von Feinden auf ihn.

WILLKOMMEN IM WUNDERLAND

Alice's Wunderland ist völlig auf den Kopf gestellt. Das ist keine Tee Party für Bubsy – er muß Flamingos mit Hahnenkämmen, wahnsinnigen marschierenden Bären, Tweedle Dum und Tweedle Dummer und speerschwingenden Spielkarten ausweichen, während er durch den Spiegel reist.

Ist Bubsy verrückt genug, um sich dem Mad Hatter gegenüber zu stellen?



BUBSY UND DIE BOHNENSTANGE

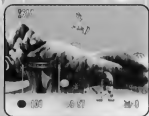
Die Verkäuferin im Schlußverkauf erzählte ihm, sie würden zu hübschen Blumen werden! Die Welt der Bohnenstange ist unglücklicherweise das Ergebnis einiger magischer Bohnen, die Bussy in einer Laune gekauft hat. Bussy muß auf die Spitze des außer Kontrolle geratenen Busches klettern, um ein geheimnisvolles Schloß zu finden.

Doch der Besitzer des Schlosses mag keine ungebotenen Gäste! Er ist nicht der Typ, mit dem man diskutieren möchte – er paßt in Riesenschuhe.



BUBSY UND DIE ARABISCHEN NÄCHTE

Ist es Wirklichkeit oder ein Wunder? Bubsy steuert auf das Land der Pyramiden und Kamele zu, im Herzen des alten Mittleren Ostens. Oh, die Reichtümer die er hier finden wird. Doch in der Zwischenzeit muß er mit stacheligen Kakteen, glitschigen Schlangen und einem enormen Geist mit üblen Spielen kämpfen. Wenn es nach ihm ginge, würde er nicht in seine Flasche zurückkehren.



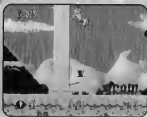
WASSERBUBSY

Bubsy ist in einer Blase? Auch wenn er Wasser unglaublich haßt, muß Bubsy durch das Chaos des Meeres hindurch, das ihn in die Tiefe der See stößt. In diesem Untersee Abenteuer muß er boshafte Meerjungfern abwehren, hungrige Haie, raffinierte Seepferdchen und... Wasserhamster!?



BUBSY & GRETEL

Diese zuckerhaltigen Gören sind zurück und haben den Wald verwandelt in einen gigantischen Kuchen! Kann Bubsy eine Magenverstimmung vermeiden während er sich seinen Weg futtert durch Mörderlollies, tötliche Pfannkuchen und quetschenden Keksen? Hänsel und Gretel haben die Gänsemutter gefangen genommen. Es ist nun an Bubsy, sie zu befreien und das Märchenland wieder in seinen normalen Zustand zu versetzen.



EINIGE ABSCHEULICHE KREATUREN



Stampfe, hüpf und springe rundherum, oder Bubsy wird "tschüß" sagen müssen, und das werden wir doch nicht wollen, oder was? Die Feinde verschwinden in einer Rauchwolke, wann sie erst einmal geschlagen sind. Doch bleiben Sie umsichtig: Bestimmte Feinde können nicht vernichtet werden, deshalb muß Bubsy sie vermeiden.

Hier sind einige Verdrießlichkeiten, gegen die Bubsy kämpfen muß:



Flamingos

Offensichtlich ist die Punkbewegung nicht tot. Halten Sie Ausschau nach diesen Hahnenkämmen, die ihre Spotzenhirne mit diesem Verhalten ausgleichen.

Wespen

Psychotisch und selbstmörderisch sind diese gemeinen Summer, sie gehen geradewegs durch zum Angriff mit mörderischen Stacheln, sobald sie Bubsy sehen.



Spielkarten

Diese unheimlichen Soldaten sind weit mehr als einfach ein Bündel Karten. Halten Sie Ausschau nach dem Bajonett! Es wird aus Bubsy Pudding machen!



Schleimige Schnecken

Igitt, sind die klebrig! Solche Schneckenspuren sind ziemlich glitschig. Wenn Sie aber auf ihr Schneckenhaus springen, werden Sie ein sagenhaftes Abenteuer erleben.

Rüstungen

Das ist nicht die Art, über die sich Bussy amüsieren könnte – er sollte bei seinen kernigen Witzen bleiben. Bleiben Sie dem Beil fern!



Ameisenarmee

Die Blicke täuschen. Die Ameisenarmee scheint dämlich und langsam zu sein, doch in Wirklichkeit rasen sie in ultraschneller Panik.

Cooler Kakteen

Diesen Burschen können Sie ebensowenig weit über den Weg trauen wie Sie werfen können! Hüten Sie sich vor der spitzen Ecke!





Trügerische Wasserflaschen

Es ist keine Milch, Bubsy! Wenn diese Kamikaze-Flaschen einen Sprung verfehlen, zerschellen sie einfach millionenfach in Stücke.

Gewichte schmeißende Geier

Nehmen Sie sich besser vor diesen dreckigen Vögeln im acht, oder Bubsy wird platt gemacht! Wenn sie über Bubsy sind, lassen sie ihre Gewichte fallen, in der Hoffnung, ihn zu zermatschen.



Wüstenschlangen

Früstelnd in der Wüste, gucken sie cool umher in ihrem Schatten. Wenn Bubsy näher kommt, schmeißen sie mit ihren Schwänzen Eier auf ihn.

Eidechsen

Lassen Sie schlafende Eidechsen liegen, oder Bubsy wird hochgehen!



Bissige Haie

Angriff der Haifische! Scharfe Zähne, eine widerliche Veranlagung und Appetit auf Lachse läßt sie versuchen, auf Bubsy Beißangriffe zu starten.



Elektrische Aale

Achten Sie auf das Warnlicht! Sobald Aale in der Nähe sind, werden sie ihre Skelette aufblitzen lassen, um Bussy darüber zu versichern, wo sie sind.

Hamster U-Boot

Ein wahnsinniger Hamster führt dieses U-Boot. Wenn Bussy in seine Schußweite kommt, wird es ihn vernichten.



Puddingmaschinen

Sehen Sie sich vor diesen herumschleichenden Tortenwerfern vor! Bussy muß auf seine Schritte achten, wenn er verhindern will, mit Pudding bekleckert zu werden.

Messermann

Dieses Bündel aus Messern und Gabeln tanzt herum und wartet nur darauf, Bussy zu verschlingen.



GEGENSTÄNDE

Schnappen Sie diese Leckerbissen, damit Sie Bussy helfen, die Gänsemutter aus Hänsel und Gretels klebrigen Griffen zu befreien.



Farbige Bussy Bälle
Verschaffen Ihnen Punkte.

Mid-Level Zeichen
Läßt Sie erneut ab
dem zuletzt passiertan
Zeichen starten.



Nummern T-Shirts
Gibt Bussy extra Leben.



Blitzendes T-Shirt

Macht Babsy für kurze Zeit unbesiegbar.

Fortfahren

Läßt Sie das Spiel erneut ab dem Anfang des zuletzt begonnenen Levels starten.



Großer Spaßball

Verhilft Babsy zu einer enormen Anzahl von Punkten.

Kisten

Diese verschaffen einem Gegenstände, die manchmal gut und manchmal schädlich sind.



TRICKS AND TIPS

- 🐾 Wenn Sie einen Feind sehen, springen Sie auf ihn, bevor er Sie erwischt!
- 🐾 Bussy haßt Duschen, deshalb versuchen Sie, die komischen Vögel loszuwerden!
- 🐾 Wenn ein Gigant eigentlich keiner ist, springen Sie auf seine Birne.
- 🐾 Vermeiden Sie die Farbe rot – bei gefährlichen Türen ist Grün der gute Weg.
- 🐾 Etliche Mädchen können besser werfen als Jungen – passen Sie auf auf Gretels heimtückischen Flugball auf!

PASSWÖRTER



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



good-bye!
au revoir!
auf Wiedersehen!





Copyright 1994, Atari Corporation
Sunnyvale, CA 94089-1302
All Rights Reserved

J9020E
500720-002
Printed in USA